RBTCC Revista Brasileira de Terapia Comportamental e Cognitiva
e-ISSN: 1982-3541

2023, v. 25, pp. 1—23, e231517
Pesquisas originais

# Programação e implementação de uma intervenção para o desenvolvimento da prática de cooperação entre profissionais que utilizam coworking

*Programming and implementation of an intervention for the development of cooperation between professionals who use coworking*
*Programación e implementación de una intervención para el desarrollo de la práctica de cooperación entre profesionales que utilizan coworking*

Keila Regina Gonçalves[1], Pedro Bordini Faleiros[2], Camila Muchon de Melo[1]

1 Universidade Estadual de Londrina, 2 Universidade Metodista de Piracicaba

## Histórico do Artigo

Recebido: 12/12/2022.
1ª Decisão: 10/04/2023.
Aprovado: 09/10/2023.

## DOI

10.31505/rbtcc.v25i1.1517

## Correspondência

Keila Regina Gonçalves
keilagon@gmail.com

Departamento de Psicologia Geral e Análise do Comportamento, Centro de Ciências Biológicas, Universidade Estadual de Londrina, Rodovia Celso Garcia Cid,Pr 445 Km 380, Campus Universitário, Cx. Postal 10.011, Londrina, PR, 86.057-970

## Editor Responsável

Yan Valderlon

## Como citar este documento

Golçalves, K. R., Faleiros, P. B., & Melo, C. M. (2025). Programação e implementação de uma intervenção para o desenvolvimento da prática de cooperação entre profissionais que utilizam coworking. *Revista Brasileira de Terapia Comportamental e Cognitiva*, *25*, 1–23. https://doi.org/10.31505/rbtcc.v25i1.1517

## Fomento

O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – Brasil (CAPES) – Código de Financiamento 001

ABPMC
ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE CIÊNCIAS DO COMPORTAMENTO

OPEN ACCESS 2025 © ABPMC. É permitido compartilhar e adaptar. Deve dar o crédito apropriado, não pode usar para fins comerciais.

## Resumo

Nos *coworkings*, um dos comportamentos envolvidos nas interações sociais é a cooperação. Esta pode ser definida como o comportamento interrelacionado entre membros de um grupo produzindo consequências comuns ao grupo, com benefícios para cada indivíduo. Este estudo teve como objetivo programar e implementar uma intervenção para o estabelecimento da prática de cooperação em um *coworking*, na cidade de Londrina/PR. Participaram oito profissionais. Um questionário e o jogo Dilema do Prisioneiro Repetido mediram a cooperação, antes e após a intervenção, em um delineamento de grupo. Na intervenção, foi proposto aos participantes do grupo experimental (GE) planejarem um projeto cooperativo. Os resultados apontaram que, no jogo, o grupo experimental teve um aumento mais robusto quando comparado com ele mesmo (aumento de 59% para o GE e 13% para o GC), sendo que o GE aumentou 27% quando comparado com o grupo controle (GC), o que sugere que a intervenção pode ter sido a variável que favoreceu as escolhas cooperativas.

Palavras-chave: Cooperação, *coworking*, delineamento cultural, metacontingência, comportamento organizacional.

## Abstract

In coworkings, one of the behaviors involved in social interactions is cooperation. This can be defined as the interrelated behavior between members of a group producing consequences common to the group, with benefits for each individual. This study aimed to program and implement an intervention to establish the practice of cooperation in coworking, in Londrina city. Eight professionals participated. A questionnaire and the Repeated Prisoner's Dilemma game measured cooperation, before and after the intervention, in a group design. In the intervention, participants in the experimental group were proposed to plan a cooperative project. The results showed that, in the game, the experimental group had a more robust increase when compared to itself (increase of 59% for the EG and 13% for the CG), and the EG increased 27% when compared with the CG, which suggests that intervention may have been the variable that favored cooperative choices.

Key words: Cooperation, coworking, cultural design, metacontingency, organizational behavior..

## Resumen

En los *coworkings*, uno de los comportamientos involucrados en las interacciones sociales es la cooperación. Esto se puede definir como el comportamiento interrelacionado entre los miembros de un grupo que produce consecuencias comunes al grupo, con beneficios para cada individuo. Este estudio tuvo como objetivo programar e implementar una intervención para establecer la práctica de la cooperación en el *coworking*, en la ciudad de Londrina. Participaron ocho profesionales. Un cuestionario y el juego del Dilema del Prisionero Repetido midieron la cooperación, antes y después de la intervención, en un diseño grupal. En la intervención, se propuso a los participantes del grupo experimental planificar un proyecto cooperativo. Los resultados mostraron que, en el juego, el grupo experimental tuvo un aumento más robusto en comparación con él mismo (aumento del 59% para el GE y 13% para el CG), y el GE aumentó un 27% en comparación con el CG, lo que sugiere que la intervención pudo haber sido la variable que favoreció las elecciones cooperativas.

Palabras clave: Cooperación, *coworking*, delineamiento cultural, meta contingencia, comportamiento organizacional.

# Programação e implementação de uma intervenção para o desenvolvimento da prática de cooperação entre profissionais que utilizam coworking

Keila Regina Gonçalves[1], Pedro Bordini Faleiros[2], Camila Muchon de Melo[1]

1 Universidade Estadual de Londrina
2 Universidade Metodista de Piracicaba

Nos *coworkings*, um dos comportamentos envolvidos nas interações sociais é a cooperação. Esta pode ser definida como o comportamento interrelacionado entre membros de um grupo produzindo consequências comuns ao grupo, com benefícios para cada indivíduo. Este estudo teve como objetivo programar e implementar uma intervenção para o estabelecimento da prática de cooperação em um *coworking*, na cidade de Londrina/PR. Participaram oito profissionais. Um questionário e o jogo Dilema do Prisioneiro Repetido mediram a cooperação, antes e após a intervenção, em um delineamento de grupo. Na intervenção, foi proposto aos participantes do grupo experimental (GE) planejarem um projeto cooperativo. Os resultados apontaram que, no jogo, o grupo experimental teve um aumento mais robusto quando comparado com ele mesmo (aumento de 59% para o GE e 13% para o GC), sendo que o GE aumentou 27% quando comparado com o grupo controle (GC), o que sugere que a intervenção pode ter sido a variável que favoreceu as escolhas cooperativas.

Palavras-chave: Cooperação, *coworking*, delineamento cultural, metacontingência, comportamento organizacional.

*Coworking* é um termo norte americano utilizado para expressar um modelo de trabalho cujo objetivo é o compartilhamento de espaço físico, recursos de escritório, conhecimentos e experiências. Os *coworkings* são frequentados por profissionais de diferentes áreas de atuação, principalmente do segmento de serviços, e que não possuem espaço físico fixo para trabalhar. Segundo Medina (2016, p. 182) "dentre as propostas centrais do modelo de *coworking* estão possibilitar um espaço de trabalho para profissionais que estão fora da estrutura tradicional de organização, mas buscando também permitir que o isolamento profissional seja reduzido ao estimular o compartilhamento e ofertar o networking". Neste sentido, para alguns autores as oportunidades para participar em projetos interdisciplinares e a convivência entre as pessoas, norteada por regras estabelecidas pelos *coworking*s, também são fatores que podem levar as pessoas a cooperarem umas com as outras (Castilho & Quandt, 2017; Spinuzzi et al., 2018).

A literatura sobre *coworking*s contempla diferentes temáticas de estudos, como perfil demográfico dos clientes de *coworking* (Barreto, 2014), modalidade e espaço de trabalho (Medina & Krawulski, 2015), a razão dos *coworking*s como ambientes físicos (Gianelli, 2016), práticas que sustentam o trabalho colaborativo por meio da tecnologia da informação (Mesquita, 2016), perfil do consumidor de serviços colaborativos (Andrade, 2016) e comunidade de profissionais (Spinuzzi, et al., 2018). Diante disso, observa-se que boa parte dos estudos sobre *coworking*s tem como objeto de investigação os aspectos físicos e características socioeconômicas desses espaços em termos de estrutura e atratividade. Embora esses estudos enfatizem que a cooperação seja fundamental entre as pessoas nos *coworking*s, eles não abordaram especificamente as relações comportamentais entre os profissionais que utilizam esses espaços.

Dentre as temáticas abordadas na literatura sobre *coworking*, não tem sido tratada as relações entre grupos de pessoas, especificamente em interações de cooperação entre profissionais que não trabalham por uma mesma organização e que atuam de maneira autônoma. Investigar as variáveis que podem levar esses profissionais a cooperarem nos *coworking*s é uma temática que pode contribuir no sentido de orientar os gestores destes espaços a identificar e implementar intervenções que estimulem as interações entre esses profissionais, como dividir conhecimentos e realizar projetos de trabalho em conjunto.

As variáveis que levam as pessoas a trabalharem em *coworking*s podem ser compreendidas como exemplos das contingências das quais o comportamento social é função (e. g., Skinner, 1953/1965). Para Skinner (1953/1965) o contato das pessoas com seu ambiente pode acontecer de forma independente, ou seja, por meio de sua ação direta. Por outro lado, as pessoas também podem ter contato com seu ambiente pela mediação do comportamento de outra pessoa, quando esse comportamento for social. Neste sentido, as interações sociais constituem um episódio social. Portanto, as variáveis sociais que acontecem nos *coworking*s podem funcionar em contingências específicas para que os profissionais cooperem entre si.

Na Análise do Comportamento, a cooperação é geralmente conceituada como o comportamento interrelacionado de cada participante de um grupo que produz um dado reforço que seja comum ao grupo. Em situações sociais que envolvem a cooperação "os reforços obtidos por um indivíduo são, ao menos parcialmente, dependentes da resposta(s) de outro(s) indivíduo(s)" (Schmitt, 1998, *apud* Suarez et al., 2019, p. 29). Neste sentido, a interdependência entre os comportamentos pode ser uma relação contingente em que o comportamento de um participante pode funcionar tanto como estímulo discriminativo quanto consequência para que o outro participante se comporte.

Como prática cultural, a cooperação pode ser pensada como produto de variáveis ambientais sociais. Sob esse aspecto, a relação entre contingências comportamentais entrelaçadas, o seu produto agregado e as consequências culturais selecionadoras é caracterizada por Glenn et al. (2016) como uma metacontingência. O conceito de metacontingência é descrito por Glenn et al. (2016, p. 13) como "uma relação contingente entre 1) contingências comportamentais entrelaçadas recorrentes tendo um produto agregado e 2) eventos ou condições ambientais selecionadoras"[1]. Neste sentido, entende-se que um ambiente externo atua como selecionador para a recorrência das contingências comportamentais entrelaçadas e seu produto agregado.

Alguns estudos na Análise do Comportamento foram realizados para quantificar interações sociais e metacontingências, como a cooperação e

[1] Texto original, em inglês: *Metacontingency: A contingent relation between 1) recurring interlocking behavioral contingencies having an aggregate product and 2) selecting environmental events or conditions.*

competição, e utilizaram o jogo "Dilema do Prisioneiro Repetido" como instrumento de medida (Ortu et al., 2012; Morford & Cihon, 2013). "O Dilema do Prisioneiro foi definido inicialmente pela teoria dos jogos, por Merrill Flood e Melvin Dresher, no ano de 1950" (Poundstone, 1992 apud Fidelis & Faleiros, 2017, p. 43). Esse jogo envolve uma história fictícia em que dois personagens são considerados como ladrões e que serão interrogados por um delegado que não tem provas suficientes sobre o crime, e que propõe, individualmente, para cada um dos dois ladrões escolher entre delatar ou negar o crime. As possibilidades entre negar ou delatar o crime de forma articulada entre os jogadores produzem tempos diferentes para cumprimento da pena na prisão. Ou seja, o resultado do jogo é obtido por meio da articulação entre as escolhas de ambos.

Segundo Faleiros (2009) o jogo Dilema do Prisioneiro Repetido é um tipo de procedimento empregado na investigação de aspectos relacionados à cooperação. Como procedimento de investigação, conforme observado na Figura 1, ao invés de tempo de pena na prisão, como na história fictícia, as escolhas dos participantes produzem pontos ou recompensas para eles.

| | | JOGADOR A | |
|---|---|---|---|
| | | Cooperação | Delação |
| JOGADOR B | Cooperação | +5, +5 | +1, +6 |
| | Delação | +6, +1 | +2, +2 |

*Figura 1*. Matriz de pontuação no jogo Dilema do Prisioneiro Repetido. Adaptada de Faleiros (2009, p. 16).

Nesse contexto, a escolha em delatar o crime representa a maior pontuação do jogo (seis pontos), desde que um jogador delate (seis pontos) e o outro coopere (um ponto). O jogador que opta em delatar o crime provavelmente procura obter mais pontos do que o outro jogador. Por essa razão, a escolha em delatar o crime não é considerada como resposta cooperativa, pois demonstra que o "interesse é individual", mesmo quando os dois jogadores escolhem delatar o crime. Para Ostrom (1990, p. 4) o Dilema do Prisioneiro Repetido é "conceitualizado como um jogo não cooperativo em que todos os jogadores possuem informação incompleta". Por informação incompleta entende-se que os jogadores podem não saber as jogadas ou pontuação obtida dos outros jogadores. Além disso, o jogo pode produzir respostas não cooperativas a depender da condição experimental manipulada, que são a) nenhum dos jogadores visualizam a pontuação um do outro, b) todos os jogadores sempre visualizam a pontuação um do outro e c) todos os jogadores visualizam randomicamente a pontuação um do outro. Por outro lado, quando o jogador escolhe negar o crime, essa escolha é considerada como resposta cooperativa. Embora a pontuação em

cooperar (negar o crime) seja menor (cinco pontos) do que delatar o crime (seis pontos), o jogador demonstra que o "interesse é comum", pois recebe a mesma pontuação do que o outro jogador, caso esse também escolha cooperar (negar o crime).

Estudos voltados para o comportamento social investigaram as variáveis que são função do comportamento de cooperar e competir utilizando-se do Dilema do Prisioneiro Repetido. Fidelis e Faleiros (2017) fizeram uma revisão de alguns desses estudos e destacaram como principais temas o comportamento social, autocontrole e metacontingência, realizados em contexto experimental. As temáticas dos estudos apontados mostram que a maior parte deles investigaram o comportamento de cooperação e competição em contexto experimental, sob a perspectiva do terceiro nível de seleção por consequências, voltados a fenômenos sociais, como comportamento social e práticas culturais.

Diante do exposto até aqui, o presente estudo objetivou programar, implementar e avaliar uma intervenção para o estabelecimento da prática de cooperação entre profissionais que utilizam um *coworking* na cidade de Londrina, no estado do Paraná. Para isso, o padrão de cooperação dos participantes foi mensurado por meio do jogo "Dilema do Prisioneiro Repetido" e por um questionário desenvolvido neste estudo para identificar as práticas de cooperação no *coworking*. A intervenção foi proposta utilizando-se o guia e fluxograma de suporte para delineamentos culturais, de Carrara et al. (2013).

## Método

Este estudo foi realizado em um espaço de *coworking* na cidade de Londrina/Paraná. Os participantes foram 14 profissionais autônomos que utilizavam o espaço de *coworking*. Eles foram divididos em dois grupos, controle e experimental. Cada grupo, inicialmente, foi constituído por sete participantes. Na etapa de pré-intervenção os dois grupos foram constituídos por sete participantes. Na etapa de pós-intervenção participaram do grupo controle apenas três participantes. Nas etapas de intervenção e de pós-intervenção continuaram no grupo experimental cinco participantes. A desistência dos participantes de ambos os grupos ocorreu em função de eles terem deixado de frequentar o *coworking*. Portanto, os resultados apresentados no estudo referem-se apenas a oito participantes que permaneceram durante todas as etapas do procedimento: três participantes do grupo controle e cinco participantes do grupo experimental. Para fins de análise dos dados e apresentação dos resultados, os participantes foram codificados: grupo controle P1 a P3 e grupo experimental P4 a P8.

A caracterização dos grupos levou em conta a frequência com que os profissionais utilizavam o *coworking*. No grupo controle os profissionais utilizavam o *coworking* de duas a três vezes por semana e não tinham contato direto entre si e com os participantes do grupo experimental. No grupo experimental participaram os profissionais que utilizavam o *coworking*

todos os dias, durante o período integral. Separar os grupos de acordo com a frequência com que os profissionais utilizavam o *coworking* possibilitou evitar o contato entre os participantes dos dois grupos.

**Instrumentos Utilizados**

1) Questionário misto com perguntas objetivas e abertas, em formato de escala Likert, 2) jogo "Dilema do Prisioneiro Repetido", em formato de *software* e 3) guia e fluxograma de suporte para delineamentos culturais, de Carrara et al. (2013).

**Questionário**. Elaborado para uso nesta pesquisa, no formato de escala likert, com 18 perguntas fundamentadas nas variáveis que levam os profissionais a cooperarem em espaços de *coworking*, conforme a literatura sobre *coworking*, como: contribuir para a resolução de problemas no trabalho, dividir ideias e informações sobre a área de atuação e trocar serviços com os colegas que frequentam o *coworking*. Cada pergunta continha quatro alternativas: "sempre", "algumas vezes", "raramente" e "não faz". Também foram adicionadas ao questionário quatro perguntas abertas, relacionadas à fase de intervenção, para os participantes do grupo experimental.

**Jogo "Dilema do Prisioneiro Repetido"**. Funcionou como uma situação simulada em que os participantes jogaram com o computador, por meio de um *software*[2], e precisaram escolher entre o botão vermelho ou preto para obter o máximo de pontos possível, de acordo com a matriz de pontuação disponível (Figura 2). No jogo Dilema do Prisioneiro Repetido, os participantes têm a possibilidade de jogá-lo somente uma partida. Nessa condição, Faleiros (2009, p. 16) ressalta que "delatar é a escolha que pode produzir mais ganho individual, além de evitar um número reduzido de pontos, caso um jogador 'coopere' e o outro 'delate'. Por outro lado, no jogo do Dilema do Prisioneiro Repetido os participantes podem jogá-lo mais de uma partida. As repetições das partidas, segundo Faleiros (2009, p. 17), fornecem "a oportunidade de o jogador ser recíproco com o outro, em função da jogada anterior". Portanto, a escolha de uma situação simulada que possibilitou aos participantes jogarem o jogo mais de uma vez pôde permitir identificar o padrão comportamental do grupo com relação à cooperação, uma vez que o "comportamento no jogo do Dilema do Prisioneiro, depende fortemente da experiência anterior em jogadas anteriores e da expectativa sobre as jogadas futuras" (Rachlin et al., 2001, p. 328).

No presente estudo o *software* foi programado com 100 tentativas, e foram jogadas, por cada participante, em sessão única durante 40 minutos. Os participantes foram submetidos à condição "acesso randômico" em que eles tiveram acesso randômico à pontuação do outro jogador. Esse tipo de condição experimental, por ter padrão alternado de acesso à pontuação

[2] O *software* utilizado como situação simulada foi o mesmo utilizado por Faleiros (2009) em sua tese, que teve o objetivo de identificar se diferentes tipos de acesso sobre os pontos acumulados do outro jogador tinham efeito sobre as respostas de cooperação no jogo do Dilema do Prisioneiro Repetido.

do outro, pode possibilitar que cada jogador fique sob controle da jogada do outro, mas não necessariamente sempre escolher cooperar ou delatar, permitindo identificar o padrão comportamental do grupo com relação à cooperação.

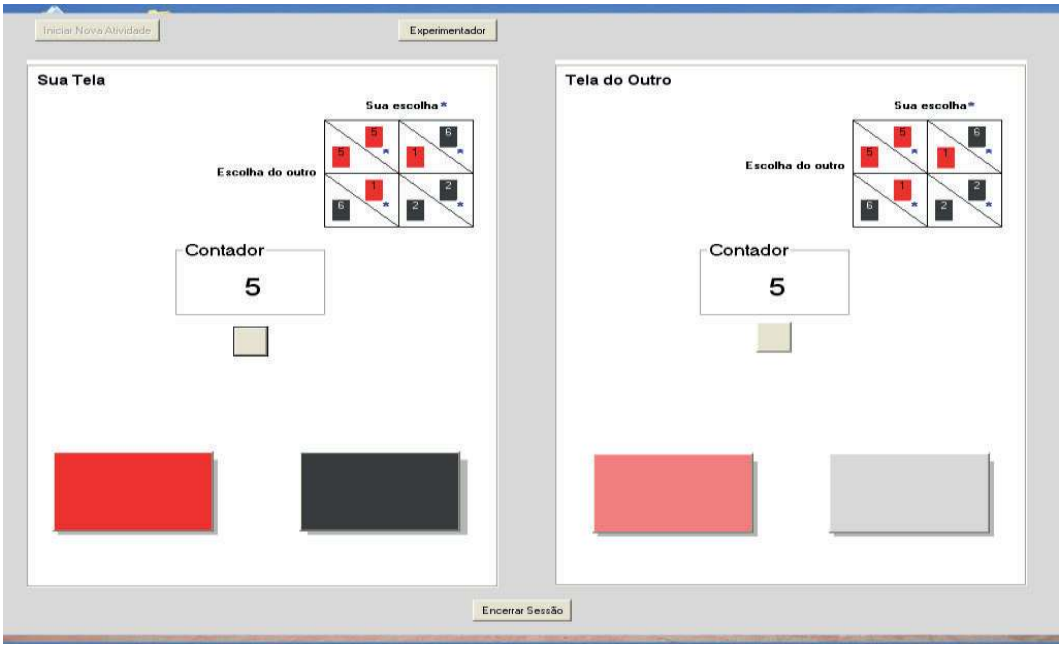


*Figura 2*. Tela inicial do jogo "Dilema do Prisioneiro Repetido" - *software* utilizado por Faleiros (2009).

**Guia e fluxograma**. O guia e fluxograma de suporte para delineamentos culturais, de Carrara et al. (2013) apoiou o planejamento da etapa de intervenção relativo ao desenvolvimento da prática de cooperação. Ele é constituído por três componentes: 1) *Checklist*, questionário e notas: foi feita caracterização preliminar da situação dos participantes quanto ao conjunto de variáveis presentes (ou ausentes) na situação; 2) Fluxograma de etapas típicas para delineamentos: após a caracterização preliminar da situação dos participantes, foi planejada uma sequência de etapas a serem adotadas na intervenção cultural, construída com o apoio da relação de itens respondidos no *checklist*; 3) Orientações adicionais, especificidades teóricas, tecnológicas e éticas: foram consideradas as orientações fornecidas pelos autores quanto aos aspectos analítico-comportamentais relacionados à intervenção de grupos sociais.

## Procedimento

A pesquisa foi aprovada pelo Comitê de Ética de Pesquisas envolvendo Seres Humanos da Universidade Estadual de Londrina sob o protocolo CAAE 04457318.1.0000.5231 e todos os participantes responderam positivamente a um Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE). O delineamento consistiu nas fases de pré-intervenção, intervenção e pós-intervenção. As etapas de pré-intervenção e de pós-intervenção tiveram o objetivo de identificar o padrão comportamental dos participantes em relação à cooperação. A etapa de pré-intervenção consistiu em 1) aplicação do questionário,

2) aplicação do jogo “Dilema do Prisioneiro Repetido” e 3) planejamento da Intervenção. A etapa de intervenção consistiu na realização de quatro encontros presenciais com o grupo experimental para o desenvolvimento de um projeto em grupo, que foi considerado como o produto da prática de cooperação. Na etapa de pós-intervenção foram aplicados novamente o questionário e o jogo “Dilema do Prisioneiro Repetido”. No grupo experimental, foram adicionadas ao questionário quatro questões abertas relacionadas ao projeto desenvolvido durante a intervenção.

Cada participante respondeu, eles próprios individualmente, o questionário que estava em formato de planilha eletrônica em um *notebook*. Os participantes foram informados que as questões eram relacionadas a situações no espaço de *coworking* onde eles trabalhavam e que era necessário considerar sua experiência no *coworking* para responder às perguntas.

Sobre a aplicação do jogo “Dilema do Prisioneiro Repetido”, os participantes dos dois grupos jogaram individualmente, acompanhados pela pesquisadora. Cada participante recebeu instruções impressas sobre o funcionamento do jogo, antes de eles iniciarem as jogadas. O jogo “Dilema do Prisioneiro Repetido” foi disponibilizado em um *software* em que os participantes o acessaram por meio de um *notebook* cedido pela pesquisadora. Nas etapas de pré e pós-intervenção não foi informado aos participantes que eles jogaram junto ao *software*, tendo sido informados somente quando o estudo foi concluído. Essa estratégia foi seguida, uma vez que, como aponta Faleiros (2009), simula uma condição semelhante às interações sociais.

A respeito do planejamento da intervenção, foram considerados alguns itens do primeiro componente *checklist*, do Guia e Fluxograma de suporte para delineamentos culturais de Carrara et al. (2013). Na Figura 3 estão caracterizados os eventos reforçadores, as consequências sociais previstas e o entrelaçamento comportamental para sistematizar a etapa de intervenção.

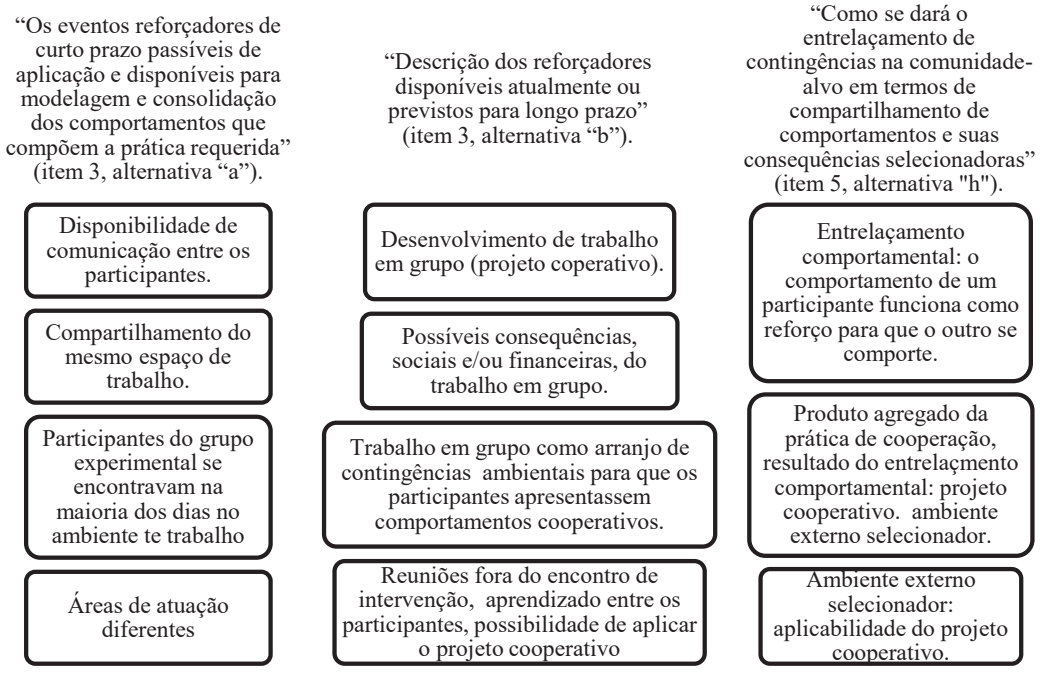


*Figura 3*. Planejamento da intervenção.

*Tabela 1*.
Comportamentos que compõem a prática de cooperação.

| Comportamento | Descrição | Exemplo |
|---|---|---|
| Contribuir com colegas do coworking para a solução de problemas no trabalho.<br><br>Dividir ideias e informação sobre a área de atuação. | Diante de problemas de trabalho, apresentar respostas cooperativas para solucioná-los.<br><br>Quando alguém não conhecer a área de atuação de uma(s) pessoa(s) do grupo, explicar aspectos da sua área de conhecimento que possam contribuir com questões profissionais dos outros membros do grupo. | Quando o grupo precisar contactar um cliente, procurar o contato do cliente e disponibilizá-lo ao grupo.<br><br>Em reuniões com o grupo quando surge uma dúvida sobre um assunto específico e o(s) participante(s) atua(m) na área deste assunto, procurar informações e orientar o grupo sobre o que fazer para sanar a dúvida. |
| Desenvolver trabalhos em conjunto com os colegas do coworking ou trocar serviços | Diante da necessidade de um serviço por um membro do grupo, na sua área de atuação, disponibilizar-se para oferecer esse serviço. | Quando um colega do coworking procurar por algum trabalho específico, entrar em contato com ele e informar sua experiência com este tipo de serviço, deixando seu contato para se colocar a disposição para atendê-lo. |

A respeito da etapa de intervenção, foram realizados quatro encontros presenciais com os participantes do grupo experimental, em uma das salas onde o presente estudo foi realizado. Foi solicitado aos participantes para desenvolverem em conjunto, durante esses encontros, o planejamento de um projeto cujo modelo poderia ser com objetivos sociais (por exemplo: desenvolver ações para ajudar uma população em situação de vulnerabilidade social) ou comercial (por exemplo: criar um modelo de consultoria multiprofissional para atender empresas). Além disso, caberia aos participantes decidir os ganhos que o modelo de projeto desenvolvido poderia gerar para eles. Tal atividade foi nomeada pela pesquisadora como "projeto cooperativo", porque ele foi considerado como produto da prática de cooperação. Essa atividade foi assim nomeada como forma de identificar, no presente estudo, o que seria o produto da cooperação. Todavia, não foi dito aos participantes que essa atividade foi nomeada como "projeto cooperativo", uma vez que poderia ser uma variável que sugerisse o comportamento que eles deveriam adotar. A conclusão do planejamento do "projeto cooperativo", após os quatro encontros da intervenção, foi considerada como outra medida para inferir que a prática de cooperação foi desenvolvida entre os participantes do grupo experimental. Sob este aspecto, foi previsto que por meio do "projeto cooperativo" alguns comportamentos poderiam ser alterados em função do delineamento.

Cada encontro da intervenção teve duração de uma hora e trinta minutos. Os encontros seguiram uma sequência de etapas: 1) Apresentação temática: a pesquisadora realizou apresentação de conceitos analítico-comportamentais relacionados às classes de comportamento que compõem a prática de cooperação no *coworking*; 2) Atividades práticas: subdividiram-se em duas situações, durante os encontros: 2.1) a pesquisadora forneceu instruções para o grupo de participantes realizar uma atividade, durante cada encontro, que estava relacionada à temática apresentada; 2.2) os participantes apresentaram o desenvolvimento da atividade que eles se comprometeram a realizar no intervalo semanal entre os encontros.

*Tabela 2*.
Atividades realizadas durante os encontros da fase da intervenção.

| Atividades dos encontros | Objetivos do encontro |
|---|---|
| **Encontro 1**: Apresentação temática, atividade prática e proposta para esboçar um projeto cooperativo. | · Apresentar e discutir as características do comportamento social.<br>· Propor atividade para o grupo dividir ideias e informações sobre suas áreas de atuação.<br>· Propor aos participantes para apresentar no próximo encontro uma ideia para desenvolver um trabalho em conjunto. |
| **Encontro 2**: Apresentação da proposta do projeto cooperativo, apresentação temática, apresentação da proposta do projeto cooperativo e atividade prática. | · Apresentar a proposta do projeto cooperativo.<br>· Apresentar e discutir as possíveis consequências da prática de cooperação.<br>· Propor atividade para o grupo identificar alternativas de organizarem o projeto cooperativo. |
| **Encontro 3**: Apresentação do desenvolvimento do projeto cooperativo, atividades práticas e desenvolvimento do projeto cooperativo. | · Apresentar o planejamento do projeto cooperativo.<br>· Revisar os conceitos discutidos nos encontros anteriores.<br>· Propor atividade para o grupo identificar como desenvolver o projeto. |
| **Encontro 4**: Apresentação final do projeto cooperativo | · Apresentação do planejamento para desenvolver o projeto cooperativo. |

## Análise de Dados

Correspondeu à cooperação no questionário quando 50% ou mais dos participantes escolheram as alternativas cujos valores representaram cooperação, a depender do conteúdo da pergunta. Por exemplo, se mais de 50% dos participantes responderam que “não faz” ou “raramente” sentem receio em dizer sua ideia aos colegas do *coworking* e eles a copiarem, foi considerado como resposta “cooperativa”. Neste exemplo, a resposta foi considerada como “cooperativa”, porque ela pode estar relacionada à classe de comportamento “dividir ideias e informação sobre a área de atuação”.

### Critério adotado para definir cooperação no jogo "Dilema do Prisioneiro Repetido"

Quando os participantes escolheram 50% ou mais a estratégia cooperativa (apertar o botão vermelho) durante as jogadas, foi considerado que o grupo ou o participante cooperou. Por outro lado, quando os participantes optaram por 50% ou mais por escolhas não cooperativas (apertar o botão preto) durante as jogadas, foi considerado que o grupo ou o participante não foi cooperativo.

## Resultados

Sobre o jogo "Dilema do Prisioneiro Repetido", os resultados dos grupos estão apresentados na Figura 4. No grupo experimental a cooperação aumentou de 28% para 87% após a intervenção, enquanto no grupo controle a cooperação aumentou de 47% para 60%. Embora os dois grupos tenham aumentado as respostas cooperativas na pós-intervenção, o grupo experimental teve um aumento mais robusto quando comparado com ele mesmo (GE: aumento de 59%, GC: aumento de 13%). O grupo experimental apresentou 27% mais respostas cooperativas quando comparado com o grupo controle após a etapa de intervenção. Infere-se que, assim como a intervenção, o jogo foi uma situação simulada em que os participantes precisaram apresentar um produto em conjunto, mesmo jogando individualmente; nesta ocasião seu parceiro de jogo foi um computador.

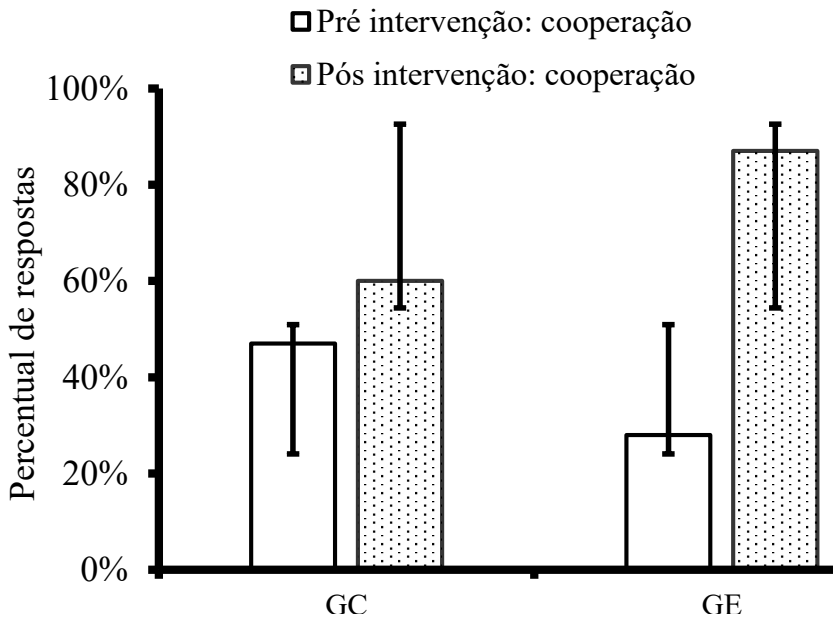


*Figura 4*. Comparativo por grupo: jogo "Dilema do Prisioneiro Repetido", pré e pós-intervenção (grupos controle e experimental).

Os resultados dos grupos controle e experimental relativos às respostas cooperativas ao questionário, para as três classes de comportamento que compõem a prática de cooperação, estão representados na Tabela 3. Dentre as três classes de comportamentos, aquela que apresentou aumento das respostas cooperativas no grupo experimental (de 48% para 60%) foi "contribui com colegas para solução de problemas no trabalho". Por outro lado, nas

demais classes de comportamentos neste grupo, a cooperação se manteve após a intervenção (“Dividir ideias e informação sobre a área de atuação”: de 57% para 60%; “Desenvolver trabalhos em conjunto com os colegas do *coworking*”: de 73% para 67%).

*Tabela 3*
Comparativo por grupo: respostas ao questionário, pré e pós-intervenção (grupos controle e experimental).

| Grupos e fases | Classes de comportamento | | |
|---|---|---|---|
| | **Contribuir com colegas para solução de problemas** | **Dividir ideias e informação sobre a área de atuação** | **Desenvolver trabalhos em conjunto** |
| Grupo experimental: pré-intervenção e pós-intervenção | 48% / 60% | 57% / 60% | 73% / 67% |
| Grupo controle: pré-intervenção e pós-intervenção | 44% / 45% | 57% / 57% | 71% / 78% |

De forma geral, os resultados do grupo experimental para o questionário e jogo convergem para o aumento da cooperação. No grupo controle, os resultados para a cooperação no questionário praticamente se mantiveram nas três classes de comportamentos (“contribui com colegas para solução de problemas no trabalho”: de 44% para 45%; “dividir ideias e informação sobre a área de atuação”: de 57% para 57%; “desenvolver trabalhos em conjunto com os colegas do *coworking*”: de 71% para 78%); somente no jogo ela aumentou ligeiramente. Quando comparados os resultados das respostas cooperativas ao questionário entre os dois grupos, após a intervenção, o percentual médio para aumento da cooperação no grupo experimental foi em 2% com relação ao grupo controle.

Na Figura 5 são apresentados os resultados das respostas cooperativas no jogo, por participante, nas etapas de pré e pós-intervenção. No grupo controle, o P1 não apresentou respostas cooperativas na fase de pré-intervenção, enquanto que, na fase de pós-intervenção ele apresentou um aumento robusto no percentual de respostas cooperativas (de 12% para 93%). P2 e o P3 apresentaram respostas cooperativas antes e após a intervenção (P2 de 51% para 67% e P3 de 46% para 99%). No grupo experimental, a maioria dos participantes apresentou respostas cooperativas na fase de pré-intervenção (P4 44%, P6 42%, P7 53% e P8 30%) , exceto o P5, que apresentou somente 11% de respostas cooperativas nesta fase. Na fase de pós-intervenção, o aumento da cooperação foi considerável nas respostas da maioria dos participantes do grupo experimental (P5 de 11% para 100%, P6 de 42% para 99%, P7 de 53% para 74% e P8 de 30% para 88%). Somente o P4 não apresentou respostas cooperativas na fase de pós-intervenção (de 44% para 0%).

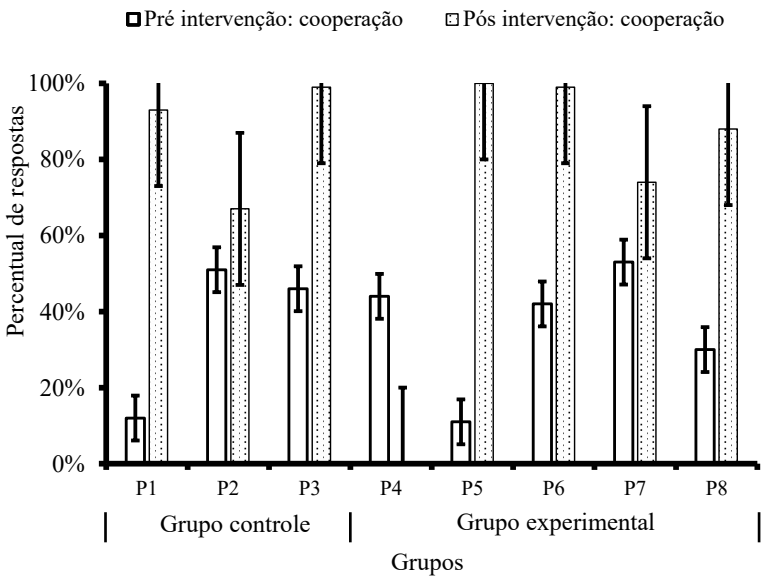


*Figura 5*. Comparativo por participante: jogo "Dilema do Prisioneiro Repetido", pré e pós-intervenção (grupos controle e experimental).

Na Tabela 4 são apresentados os resultados percentuais das respostas cooperativas ao questionário, de cada participante, nas fases de pré e pós-intervenção. No grupo controle houve aumento percentual das respostas cooperativas, após a intervenção, para todos os participantes. De forma geral,o P3 apresentou maior percentual de respostas cooperativas, antes e após a intervenção. No grupo experimental, somente P4, P5 e P8 foram aqueles que apresentaram maior percentual de respostas cooperativas após a intervenção. Para o P5, o percentual para respostas cooperativas foi igual em duas classes de comportamento antes e após a intervenção ("dividir ideias e informação sobre a área de atuação": de 71% para 71%; "contribui com colegas para solução de problemas no trabalho": de 80% para 80%).

*Tabela 4*
Comparativo por participante: respostas ao questionário, pré e pós-intervenção (grupos controle e experimental).

| **Classes de comportamento** | **Fases** | **Participantes (%)** | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | **GC** | | | | **GE** | | | |
| | | **P1** | **P2** | **P3** | **P4** | **P5** | **P6** | **P7** | **P8** |
| Contribuir com colegas para solução de problemas | Pré | 20 | 20 | 60 | 20 | 80 | 0 | 40 | 100 |
| | Pós | 40 | 40 | 80 | 100 | 80 | 40 | 20 | 60 |
| Dividir ideias e informação sobre a área de atuação | Pré | 29 | 29 | 100 | 43 | 71 | 57 | 43 | 71 |
| | Pós | 43 | 57 | 71 | 86 | 71 | 43 | 57 | 43 |
| Desenvolver trabalhos em conjunto | Pré | 67 | 67 | 83 | 50 | 83 | 83 | 83 | 63 |
| | Pós | 83 | 83 | 67 | 83 | 67 | 67 | 50 | 67 |

De forma geral, os resultados por participante no jogo e no questionário demonstram que a maioria dos participantes do grupo experimental apresentou maior percentual de respostas cooperativas após a intervenção (P4, P5 e P8). Alguns participantes apresentaram respostas cooperativas no questionário e no jogo desde a pré-intervenção, como P5, P6 e P8, no questionário, e P7 no jogo. No grupo controle alguns participantes também apresentaram respostas cooperativas no questionário e no jogo desde a pré-intervenção, como P3 no questionário e P2 no jogo. Assim como na comparação entre grupos, na comparação por participantes o aumento da cooperação é mais evidente na situação do jogo do que no questionário, especialmente para o grupo experimental.

## Discussão

A respeito dos resultados da comparação entre grupos, o aumento das respostas cooperativas ao questionário no grupo experimental pode ter acontecido em função da tarefa comum proposta a este grupo para solucionar durante a intervenção, que foi o projeto cooperativo. Os relatos a seguir foram extraídos das respostas às perguntas subjetivas do questionário : P4: "Percebi que passamos a trabalhar mais próximos enquanto fizemos as tarefas do projeto em nossos encontros". P5: "Trabalhamos juntos quando precisamos fazer o projeto da sua pesquisa. Eu trabalho como Psicóloga. Então, não sei como poderia existir trabalho em conjunto com pessoas de outras áreas..." P6: "Acho que para trabalhar em conjunto no *coworking* o trabalho precisa ser comum; como a maioria de cada um no *coworking* é profissional liberal, fica difícil visualizar um trabalho em conjunto. O máximo que fazemos é indicar o trabalho do outro e só". P7: "A única forma que percebo trabalhando com as pessoas do *coworking* foi neste projeto da sua pesquisa. Como já te falei antes, meu trabalho é solitário".

De acordo com estas respostas ao questionário, a função do projeto cooperativo, como critério de desempenho para que os participantes cooperassem, pode ser compreendida a partir das atividades propostas ao grupo experimental durante os encontros. Algumas contingências funcionaram para realização do trabalho em grupo, como debater ideias, dividir tarefas e concluir a tarefa que se propôs em realizar. Fonseca et al. (2022) realizaram uma revisão da literatura analítico-comportamental sobre a relação entre metacontingência, macrocontingência e comportamento verbal. Os autores identificaram estudos que demonstraram resultados sobre a influência do comportamento verbal na seleção, transmissão e manutenção de comportamentos sociais e culturantes. Especificamente houve o predomínio de estudos sobre metacontingência, tendo como variável independente o comportamento verbal e como tarefa experimental o Dilema do Prisioneiro Repetido.

De modo geral, tais estudos corroboram os achados experimentais do presente estudo, demonstrando a importância do efeito do comportamento verbal em respostas cooperativas e nas escolhas envolvendo o Dilema do

Prisioneiro. As atividades propostas no presente experimento provavelmente levaram ao entrelaçamento de contingências comportamentais, no sentido de que a intervenção possa ter favorecido que esses participantes cooperassem e que entregassem o produto deste entrelaçamento, que foi a conclusão, em conjunto, do planejamento do projeto cooperativo.

Desta forma, podemos compreender as contingências comportamentais entrelaçadas por meio do duplo papel comportamental das pessoas em interações sociais, conforme apontam Glenn e Malagodi (1991): o papel do comportamento e o papel de ambiente para o comportamento das outras pessoas. Sendo assim, as relações entre os comportamentos de cada participante para realizar e concluir uma parte do planejamento do projeto cooperativo podem ter funcionado, ao mesmo tempo, como consequências reforçadoras e como ambiente antecedente para que o outro se comportasse; ou seja, para que o outro também planejasse e concluísse a sua parte do planejamento. Neste sentido, o grupo experimental cooperou à medida que "os reforços obtidos por um indivíduo são, ao menos parcialmente, dependentes da resposta(s) de outro(s) indivíduo(s)" (Schmitt, 1998, *apud* Suarez et al., 2019, p. 29).

Portanto, na situação de intervenção o comportamento de cada um dos participantes ficou sob controle das respostas do outro. Por exemplo, quando os participantes planejaram e realizaram as tarefas que se propuseram para concluir o projeto cooperativo, que é comum ao grupo; o projeto só poderia ser concluído se a maioria dos participantes também planejasse e apresentasse o que eles fizeram com suas tarefas. Este entrelaçamento comportamental resultou em um produto agregado, que foi a conclusão do projeto cooperativo. Sendo assim, infere-se que as consequências que selecionaram o comportamento de cada participante podem ter desenvolvido, no período de intervenção, a prática de cooperação entre os participantes do grupo experimental e as consequências selecionadoras dos comportamentos da prática do grupo podem ter funcionado por meio da mesma contingência: a conclusão do projeto cooperativo. Neste sentido, pode-se supor também que o Produto Agregado tenha apresentado função de consequência cultural selecionadora, sendo uma das possibilidades de configuração de metacontingências (Glenn, et al., 2016).

Por outro lado, os relatos dos participantes do GE podem esclarecer que a pouca alteração do percentual de respostas cooperativas ao questionário (diferença de 2% a mais quando comparado ao grupo controle) pode ser em função de suas áreas de atuação serem distintas, o que restringe à troca de informações com colegas que não frequentam o *coworking*, embora os participantes do grupo experimental dividam diariamente o mesmo ambiente de trabalho. Neste sentido, infere-se que os participantes não conseguem identificar possibilidades de contribuição que cada um tem em função de o campo de atuação dos profissionais ser distinto. Sob este aspecto, Wolff (2013, p. 145) destaca que "um dos grandes problemas para o trabalho em grupos entre profissionais de diversas áreas é desenvolver relações de interdependência, pela dificuldade de delimitar funções com

base nas competências de cada um". Por meio dos relatos, infere-se que os participantes podem perceber o trabalho em conjunto somente com profissionais de sua mesma área de atuação. Por esta razão, o entrelaçamento comportamental entre os participantes do grupo experimental aconteceu em função da realização das tarefas propostas para o desenvolvimento do projeto cooperativo, que foi um critério comum ao grupo. Portanto, é possível inferir que, para esse grupo, a prática de cooperação possa estar relacionada às tarefas comuns e que eles possam resolvê-las em conjunto.

Quando questionados, nas perguntas abertas, sobre "o que facilitou e dificultou o desenvolvimento do projeto cooperativo?", os participantes do grupo experimental responderam como facilitador o interesse das pessoas e a troca de conhecimento. Eles disseram que o que dificultou o desenvolvimento do projeto cooperativo foi se reunirem entre os intervalos dos encontros presenciais com a pesquisadora e a comunicação acontecer por *WhatsApp*. É possível identificar nos relatos dos participantes do grupo experimental que eles podem ter aprendido comportamentos cooperativos para solucionar a situação que foi proposta durante a intervenção. Embora a cooperação tenha diminuído no grupo experimental para a classe de comportamento "desenvolver trabalhos em conjunto com os colegas do *coworking*" (Tabelas 3 e 4), percebe-se nos relatos que o trabalho em conjunto no GE pode ter acontecido em função do desenvolvimento do projeto cooperativo. Sendo assim, podemos analisar que o projeto cooperativo tenha sido o produto agregado, derivado dos comportamentos entrelaçados que ocorreram durante seu desenvolvimento, compondo uma prática de cooperação. Conforme Glenn & Malagodi (1991, p. 9) o produto agregado é resultado direto das contingências comportamentais entrelaçadas (CCE), a unidade nomeada por Hunter (2012) como culturante (CCE + PA).

Sendo assim, podemos considerar o conjunto de comportamentos do grupo quando cada participante apresentou comportamentos cooperativos para desenvolver o projeto cooperativo. Alguns destes comportamentos podem estar relacionados a "troca de ideias" e "conhecimento das pessoas". Por outro lado, de acordo com os relatos do grupo experimental sobre o que dificultou o desenvolvimento do projeto cooperativo, a queda do relatado da cooperação após a intervenção para a classe de comportamento "realizar trabalhos em conjunto com os colegas do *coworking*" (Tabelas 3 e 4) também pode ter acontecido em função das contingências que dificultaram o desenvolvimento do projeto cooperativo. A cooperação pode aumentar o custo da resposta, mesmo produzindo um reforçador de maior magnitude, do que se o indivíduo escolhesse emitir o comportamento sozinho ou até competindo. De acordo com os relatos dos participantes do GE, alguns custos das respostas podem ter aumentado, como a ausência de reunião presencial durante o intervalo semanal, troca de ideias na maioria das vezes pelo aplicativo de comunicação e a maneira como se organizam para definir alguns elementos do projeto.

Sobre o grupo controle, os resultados das respostas cooperativas ao questionário praticamente se mantiveram, exceto na classe de comportamento

"realizar trabalhos em conjunto com os colegas do *coworking*" (Tabelas 3 e 4) em que as respostas cooperativas aumentaram no questionário pós-teste. Os poucos relatos dos participantes deste grupo referiram-se a dificuldade em perceber o trabalho em conjunto com profissionais de outras áreas de atuação (e. g., P1: "É difícil dizer se trocamos informações; geralmente troco informações com as pessoas que trabalham na empresa onde também trabalho). O relato do P1 corrobora os resultados das respostas cooperativas nas classes de comportamento "contribui com colegas para a solução de problemas" e "dividir ideias e informação sobre a área de atuação" (Tabelas 3 e 4), terem praticamente se mantido na pós-intervenção. É possível inferir que a distinção das áreas de atuação entre esses profissionais pode trazer a mesma dificuldade inferida para o GE e que a troca de informações pode estar restrita a grupos que eles participam fora do *coworking*. Esses dados, na comparação entre grupos, também fortalecem o argumento que a intervenção proposta alterou as respostas cooperativas dos participantes do GE.

O desenvolvimento do projeto cooperativo, pode também ser entendido como o estabelecimento de uma metacontingência (ver Figura 6). Os diversos comportamentos dos participantes ao longo da intervenção foram estabelecidos por meio de contingências comportamentais entrelaçadas (como descrito anteriormente) e geraram um produto agregado (o projeto cooperativo) que poderia ser "vendido" a um ambiente externo. O projeto cooperativo desenvolvido pelos participantes foi uma capacitação para ensinar profissionais a se inserirem no mercado de trabalho. Caso essa capacitação fosse "comprada" ou de fato implementada em alguma organização, teríamos um possível ambiente selecionador. Entretanto, em função do tempo da pesquisa essa última etapa não foi estabelecida.

Ao abordarem sobre a complexidade envolvida em fenômenos culturais, Glenn et al. (2016) e Tourinho e Vichi (2012) destacam que o produto agregado pode ter efeito selecionador sobre as contingências comportamentais entrelaçadas (configurando práticas menos complexas) e em práticas mais complexas consequências culturais têm efeito selecionador sobre os culturantes (CCE + PA). No presente estudo, o projeto cooperativo (produto agregado) exerceu controle, pelo menos em parte, sobre as CCEs (comportamentos cooperativos entre os membros do grupo), uma vez que a possibilidade do projeto ser comprado (como possível CC) não foi estabelecida devido ao tempo da pesquisa, conforme destacado anteriormente. Logo, pode-se afirmar que o próprio projeto cooperativo finalizado (PA) teve efeito selecionador sobre as respostas entrelaçadas de cooperação (que configuraram as contingências comportamentais entrelaçadas). É possível hipotetizar que se a compra do projeto cooperativo ocorresse de fato, ela poderia ter efeito de consequência cultural.

Sobre o jogo "Dilema do Prisioneiro Repetido", o aumento da cooperação, após a intervenção, entre os grupos (Figuras 5 e 6), 87% para o grupo experimental e de 60% para o grupo controle, pode ser explicado por meio do conceito de metacontingência, caracterizado por Glenn et al. (2016, p. 13) como "uma relação contingente entre 1) contingências comportamentais

entrelaçadas recorrentes tendo um produto agregado e 2) eventos ou condições ambientais selecionadoras". O padrão de respostas durante o jogo, cooperação e não cooperação, foram considerados como produtos agregados das contingências comportamentais entrelaçadas de cada participante ao jogarem com um "participante fictício" que era o computador.




*Figura 6*. Metacontingência para o desenvolvimento da prática de cooperação por meio da intervenção.

Glenn (2004) destaca que o entrelaçamento é uma relação dependente entre os comportamentos de cada pessoa envolvida em um episódio social. O entrelaçamento comportamental na situação do jogo pode ser compreendido como a dependência da escolha dos participantes de acordo com a escolha do outro jogador, que foi o computador. As escolhas dos participantes e do computador geram uma pontuação para ambos, a depender da estratégia adotada (os dois cooperam, os dois não cooperam ou enquanto um coopera o outro não coopera). Os pontos acumulados podem ser compreendidos como as condições ambientais que selecionaram o clique no botão vermelho (cooperar) ou no botão preto (não cooperar).

De acordo com os resultados das respostas cooperativas durante o jogo, dos dois grupos (Figuras 4 e 5), observa-se que a maioria dos participantes clicou mais vezes no botão vermelho (cooperação), sugerindo que eles estavam sob controle do ambiente externo selecionador, que foi a sua pontuação acumulada e também por meio da exibição randômica da pontuação acumulada do outro (computador). Segundo Ortu et. al. (2012), o ambiente externo pode selecionar um conjunto de interações quando produtos agregados contingentes produzem aquelas interações. Por esta razão, o padrão de respostas cooperativas (botão vermelho) foi selecionado pelo ambiente externo (pontuação acumulada do participante), de forma que o entrelaçamento comportamental passou a ser recorrente. Neste aspecto, o ambiente externo pode ser compreendido como fator externo no sentido de apresentar função seletiva para a recorrência das contingências comportamentais entrelaçadas e seu produto agregado. Ou seja, o padrão de respostas dos participantes passou a ser cooperativo na maioria das jogadas, em função do reforço das respostas cooperativas do

outro em que a cooperação de ambos (cliques no botão vermelho) gerou pontos que acumulavam a cada rodada.

Quando são comparados os resultados da cooperação no questionário e no jogo "Dilema do Prisioneiro Repetido" entre os dois grupos, é evidente que o aumento da cooperação para o grupo experimental foi maior no jogo (27% a mais com relação ao grupo controle após a intervenção), enquanto que no questionário as respostas cooperativas do grupo experimental foi um aumento médio de 2%, quando comparado ao grupo controle. De certa forma, ambas as medidas convergem para o aumento da prática de cooperação no grupo experimental, uma vez que esses participantes entregaram um produto desta prática e, por esta razão, infere-se que a intervenção pode ter sido uma variável que favoreceu o aumento das respostas cooperativas, especialmente neste grupo.

Por outro lado, questionário e jogo, também parecem divergir especialmente quanto à maneira como o comportamento de cooperação foi mensurado. A respeito do questionário, é importante destacar que ele funcionou como uma medida indireta e que a análise do aumento da cooperação foi complementada com dados qualitativos, por meio dos breves relatos dos participantes, dos dois grupos, enquanto eles preenchiam os questionários, nas fases de pré e pós-intervenção. Além das fases de pré e pós-intervenção, alguns relatos dos participantes do GE aconteceram durante suas interações nos encontros presenciais, nas discussões que aconteciam em aplicativo de comunicação, fora dos encontros presenciais, e nas respostas às perguntas abertas após a intervenção. Segundo Baer et al. (1968, p. 4), "uma vez que o comportamento de um indivíduo é composto de eventos físicos, seu estudo científico requer a mensuração precisa desses eventos". Estes autores destacam que na pesquisa aplicada, embora seja essencial a quantificação fidedigna do comportamento, ela também sugere que o registro instrumental nem sempre será possível. Neste sentido, o registro de uma medida direta foi inviabilizado no presente estudo, uma vez que se tratava da dificuldade em encontrar recursos para uma medida in loco de uma interação entre um grupo que está em uma situação discutindo, debatendo e interagindo, além da disponibilidade dos próprios participantes.

É comum em outros estudos encontrarmos somente a utilização de questionário (dados qualitativos) ou de tarefa experimental (dados quantitativos), em que a partir disso, fundamenta-se as análises. No presente estudo, foi feita a junção das duas formas de mensurar e analisar os resultados: os gráficos dispostos (dados quantitativos) são discutidos em relação aos dados dos questionários (dados qualitativos). Essa forma de mensurar e analisar os dados obtidos em uma pesquisa de natureza aplicada é uma tentativa de apreender a complexidade que episódios de comportamentos sociais apresentam, especialmente em ambientes "fora do laboratório", mesmo em um estudo experimental.

As estratégias metodológicas utilizadas no presente estudo podem ser passíveis de críticas quanto às limitações do uso de questionários, entretanto

o uso combinado de mais de uma medida para mensurar a prática de cooperação (questionário e o jogo Dilema do Prisioneiro) pode ser considerado um avanço metodológico para estudos da área, uma vez que estudos sobre metacontingência que utilizam o Dilema do Prisioneiro utilizaram apenas questionários a fim de avaliar o relato verbal dos participantes.

## Considerações Finais

Os objetivos do presente estudo foram programar, implementar e avaliar uma intervenção para o estabelecimento da prática de cooperação entre profissionais que utilizam um *coworking*. De forma geral, os resultados do questionário, do jogo "Dilema do Prisioneiro Repetido" e a conclusão do planejamento do projeto cooperativo indicam que a prática de cooperação foi desenvolvida, uma vez que durante os encontros na intervenção foi possível observar a recorrência das classes comportamentais envolvidas na prática de cooperação e, sua recorrência de forma entrelaçada que resultou no produto agregado. O aumento de escolhas cooperativas no jogo também pode ter sido uma variável que indique a generalização do desenvolvimento da prática de cooperação durante a intervenção para a situação do jogo, uma vez que os comportamentos que compõem a prática foram modelados por meio dos encontros da intervenção. Este estudo realizou somente uma intervenção e foi identificado que a cooperação pode acontecer quando é proposto aos participantes um trabalho em conjunto, em que seja esclarecido o critério de desempenho para que seus membros se comportem de forma coordenada para trabalhar em equipe. Seria interessante que outros estudos realizassem mais do que uma intervenção para compreender outras variáveis que podem favorecer a cooperação entre participantes de um grupo.

Embora a prática de cooperação tenha sido desenvolvida entre os participantes do grupo experimental, este é um dado referente a um período de 30 dias. Seria importante que futuros estudos planejassem o acompanhamento da prática cultural que será desenvolvida, após alguns meses em que a intervenção foi realizada. Estudar a continuidade de uma prática cultural também pode ser uma oportunidade para compreender a metacontingência no contexto aplicado, com todos os seus elementos (contingências comportamentais entrelaçadas, produto agregado e ambiente externo selecionador).

A respeito do questionário é importante ressaltar que ele foi uma medida indireta e não mostrou especificamente as variáveis que poderiam alterar as respostas dos participantes. Por esta razão, futuros estudos poderiam investigar e propor alternativas viáveis para definir uma medida direta in loco de uma interação entre um grupo que está em uma situação discutindo, debatendo e interagindo.

Sobre o jogo "Dilema do Prisioneiro Repetido", ele foi escolhido porque alguns estudos (e. g., Faleiros, 2009; Ortu et al., 2012) foram realizados para quantificar interações sociais, como a cooperação e competição, e

metacontingências em contexto experimental. Como situação simulada, o jogo convergiu com a situação da intervenção. Assim como na intervenção, na situação do jogo o entrelaçamento comportamental dos participantes produziu um produto agregado, que foi compreendido como o padrão de respostas dos participantes, decorrentes da estratégia adotada durante as partidas, neste caso a cooperação. Como instrumento de medida, o jogo forneceu resultados quantitativos que apontaram o padrão comportamental com relação à cooperação nos dois grupos. Ou seja, ele possibilitou compreender, antes e após a intervenção, se a estratégia dos participantes durante o jogo foi mais cooperativa, qual dos dois grupos foi mais cooperativo e quais participantes foram mais cooperativos. Ao identificar estas medidas e relacioná-las ao resultado da intervenção, o jogo funcionou como outro recurso para apontar que a cooperação foi desenvolvida no grupo experimental, após a intervenção.

Quando relacionamos o conceito de prática cultural ao nosso cotidiano, especificamente em contextos de trabalho, eventos como a evolução da internet e a globalização são algumas variáveis para a mudança do comportamento das pessoas em grupo, pois configuram a forma como elas se organizam e se relacionam, como participantes da sociedade. Embora os estudos na literatura sobre *coworking* enfatizem que a cooperação seja fundamental entre as pessoas, eles não abordaram especificamente as relações comportamentais entre os profissionais que utilizam esses espaços. Investigar as variáveis que podem levar tais profissionais a cooperarem nos *coworking*s é uma temática que pode contribuir no sentido de orientar os gestores destes espaços a identificar e implementar intervenções que estimulem as interações entre esses profissionais, como dividir conhecimentos e realizar projetos de trabalho em conjunto.

## Referências

Andrade, H. G. C (2016). *Compartilho, logo existo? A (re)construção da identidade do consumidor por meio do consumo colaborativo* (Dissertação de Mestrado). Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais. https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id_trabalho=3612992

Baer, D. M., Wolf, M. M., & Risley, T. R. (1968). Some current dimensions of applied behavior analysis. *Journal of Applied Behavior Analysis*, *1*, 91–97. https://doi.org/10.1901/jaba.1968.1-91

Barreto, G.S.D. (2014). *Coworking spaces no Brasil: O trabalho vem antes do lazer?* (Dissertação de Mestrado). Universidade Federal Fluminense. https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id_trabalho=1792981

Carrara, K., De Souza, V. B., Oliveira, D. R., Orti, N. P., Lourencetti, L. A., & Lopes, F. R. (2013). Desenvolvimento de guia e fluxograma como suporte para delineamentos culturais. *Acta Comportamentalia*, *21*(1), 99–119.

Castilho, M. F., & Quandt, C. O. (2017). Convenience sharing or community building: Collaborative capability in coworking spaces. *ISPIM Conference Proceedings*, 1–17. https://search.proquest.com/docview/2183485800/fulltextPDF/DECBEF107B2240C6PQ/1?accountid=146782

Faleiros, P. B. (2009). *Efeitos do tipo de acesso à soma da pontuação do outro jogador na emissão de respostas "cooperativas" no jogo Dilema do Prisioneiro Repetido* (Tese de Doutorado). Universidade de São Paulo. https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/47/47132/tde-16122009-094748/publico/Faleiros_DO.pdf

Fidelis, D. P., & Faleiros, P. B. (2017). Dilema do Prisioneiro na análise experimental do comportamento: Uma revisão sistemática da literatura. *Revista Brasileira de Análise do Comportamento*, *13*, (1), 42–52. https://doi.org/10.1852/rebac.v13i1.5262

Fonseca, S. A., de Carvalho Costa, D., & Sampaio, A. A. S. (2022). O estudo experimental das reelações entre cultura e comportamento verbal: Uma revisão de escopo. *Perspectivas em Análise do Comportamento*, *13*(2), 031-053. https://doi.org/10.18761/PAC000764.nov22

Giannelli, M. A. (2016). *Coworking: O porquê destes espaços existirem! Estudo sobre espaços de Coworking na cidade de São Paulo e sua importância arquitetônica na Era da Informação* (Dissertação de Mestrado). Universidade São Judas Tadeu. https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id_trabalho=4844144

Glenn, S. S. (2004). Individual behavior, culture, and social change. *The Behavior Analyst*, *27*, 133–151. https://doi.org/10.1007/BF03393175

Glenn, S. S., & Malagodi, E. F. (1991). Process and content in behavioral and cultural phenomena. *Behavior and Social Issues*, *1*, 1–14. https://doi.org/10.5210/bsi.v1i2.163

Glenn, S. S., Malott, M. E., Andery, M. A. P. A., Benvenuti M., Houmanfar R. A., Sandaker, I., Todorov, J. C., Tourinho, E. Z., & Vaconcelos, L. A. (2016). Toward consistent terminology in a behaviorist approach to cultural analysis. *Behavioral and Social Issues*, *25*, 11–27. https://doi.org/10.5210/bsi.v25i0.6634

Hunter, C. S. (2012). Analysing behavioral and cultural selection contingencies. *Revista Latinoamericana de Psicología*, *44*, 33–54. http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0120-05342012000100005&lng=en&nrm=iso

Medina, P. F. (2016). *Carreiras profissionais que atuam em coworking: Entre os novos arranjos e os velhos hábitos de trabalho* (Dissertação de Mestrado). Universidade Federal De Santa Catarina. https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id_trabalho=3611166

Medina, P. F., Krawulski, E. (2015). Coworking como modalidade e espaço de trabalho: Uma análise bibliométrica. *Cadernos de Psicologia Social do Trabalho, 18*(2), 181–190. https://doi.org/10.11606/issn.1981-0490.v18i2p181-190

Mesquita, L. A. F (2016). As práticas que sustentam o trabalho colaborativo em espaços de coworking e o papel das Tecnologias da Informação e Comunicação: Estudo de caso da Goma (Dissertação de Mestrado). Fundação Getúlio Vargas. https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id_trabalho=3581496

Ortu, D., Becker, A. M., Woelz, T. A. R., & Glenn, S. S. (2012). An iterated four-player prisoner's dilemma game with an external selecting agent: A metacontingency experiment. *Revista Latinoamericana de Psicología*, *44*(1), 111–120. https://psycnet.apa.org/record/2012-12723-011

Ostrom, E. (1990). Governing the Commons – The Evolution of instituions for collective action, Cambridge: Cambridge University Press.

Rachlin, H., Brown, J., & Baker, F. (2001). Reinforcement and punishment in the Prisoner's Dilemma Game. Em D. L. Medin (Org.), *The psychology of learning and motivation: Advances in research and theory* (pp. 327–364). San Diego, CA: Academic Press. https://doi.org/10.1016/S0079-7421(00)80024-9

Skinner, B. F. (1965). *Science and Human Behavior.* New York: The Free Press. (Trabalho original publicado em 1953.)

Spinuzzi, C., Bodrozic, Z., Scaratti, G., Ivaldi, S. (2018) "Coworking is about community" but what is "community" in coworking? *Journal of Business and Technical Communication*, *32*(2), 112–140. https://doi.org/10.1177/1050651918816357

Suarez, C. J., Villela, C. A. S. N., & Benvenuti, M. F. L. (2019). Estudo experimental da cooperação na análise do comportamento: Buscando integrar aprendizagem, evolução e desenvolvimento. *Revista Brasileira de Terapia Comportamental e Cognitiva*, *4*, 27–47. https://doi.org/10.31505/rbtcc.v20i4.1280

Tourinho, E. Z., & Vichi, C. (2012). Behavioral-analytic research of cultural selection and the complexity of cultural phenomena. *Revista Latinoamericana de Psicologia*, *44*(1), 169–179.

Wolff, S. (2003). *Interações sociais em grupos homogêneos e heterogêneos em relação à formação professional* (Dissertação de Mestrado). Universidade Federal de Santa Catarina. https://repositorio.ufsc.br/xmlui/handle/123456789/86328